

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

###### a. Pengertian *Google Classroom* sebagai media pembelajaran

Menurut Abdul Barir Hakim dalam Ernawati (2018, hlm. 14) *Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Pradana dalam Duaddin Hasan (2020, hlm. 11) *google classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *Google Apps for Education* yang menurut penulisnya sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti member pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Dari pemaparan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya untuk mempermudah interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

###### b. Tujuan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari adanya *google classroom* adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan dari adanya *google classroom* adalah membuatnya lebih mudah pendidik untuk mengolah pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Fauzan & Arifin, 2019, hlm 6).

- 2) Abid Azhar & Iqbal dalam Mohammadi (2018, hlm. 42) mengatakan bahwa Tujuan dari *google classroom* adalah sebagai alat yang digunakan pendidik dan peserta didik guna menciptakan kelas *online*, dapat menghemat waktu, serta pendidik dapat memberikan tugas dan memberikan pengumuman yang dapat diakses langsung oleh peserta didik (*real time*) supaya bisa diatur oleh peserta didik tersebut.
- 3) Tujuan dari pengenalan *google classroom* peserta didik dapat mengetahui bahwa tidak hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tetapi peserta didik juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media *google classroom* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* (Dicicco, 2016, hlm. 26).

Dari tujuan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan *google classroom* adalah untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tanpa tatap muka dan memberikan tugas kepada peserta didik melalui media sosial atau internet.

c. Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

Pada bulan maret tahun 2017 *google classroom* sudah dapat diakses oleh semua orang dengan menggunakan *account google* pribadi. Hal ini tentunya dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik dan wali peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna *google classroom*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar dalam Kusuma & Astuti (2019, hlm. 159) dengan judul “*Google classroom: What Works and How?*” yang menyimpulkan bahwa *google classroom* membantu untuk memonitoring peserta didik untuk belajar, pendidik dapat melihat seluruh aktivitas peserta didik selama pembelajaran di *google classroom*, interaksi antara pendidik dan peserta didik terekam

dengan baik, peserta didik dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan laman tugas, dan mulai mengerjakannya, pendidik dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

d. Indikator *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

1) Persepsi Kemudahan

Kemudahan penggunaan adalah dimana seseorang menganggap bahwa teknologi yang digunakan mudah dipahami (Davis dalam Isna Normalita Sari, 2019, hlm. 13) dan didukung oleh pernyataan Lucyanda dalam Isna Normalita Sari, 2019, hlm. 14) yang mengatakan bahwa kemudahan penggunaan adalah ketika individu merasa yakin dalam menggunakan sistem teknologi informasi tidak diperlukan usaha. Pada penelitian ini konteks kemudahan dibuat menjadi apakah pengguna *google classroom* dapat dengan mudah mempelajari sistem, memahami, menggunakan, dan memenuhi kebutuhan bagi pengguna.

2) Persepsi Kemanfaatan

Lucyanda dalam Isna Normalita Sari (2019, hlm. 14) kebermanfaatan adalah individu merasa yakin bahwa dengan menggunakan sistem maka kinerja pekerjaannya akan meningkat. Pengukuran manfaat didasarkan pada frekuensi penggunaan dan keragaman aplikasi yang dijalankan. Individu akan menggunakan IT jika paham akan manfaat positif dari penggunaan teknologi informasi.

3) Kualitas Layanan Penggunaan

Kualitas layanan adalah kemampuan secara terus menerus suatu sistem memenuhi harapan kebutuhan pengguna dengan proses yang dinamis. Bharati dan Chaundhury dalam Isna Normalita Sari (2019, hlm. 15) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa kualitas sistem merupakan persepsi yang dimiliki individu dari kinerja seluruh sistem yang mana merupakan individu perwujudan dari perangkat keras dan lunak.

#### 4) Keinginan Untuk Menggunakan

Keinginan untuk menggunakan adalah perwujudan dari sikap seseorang apakah seseorang tersebut akan terus menerus menggunakan atau berenti dalam penggunaan *google classroom*. Penelitian yang dilakukan oleh Priambodo dan Prabawani dalam Isna Normalita Sari (2019, hlm. 15) mendefinisikan keinginan untuk menggunakan sistem sebagai minat. Disebutkan bahwa minat adalah keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan berlanjut untuk menggunakan di masa depan.

#### e. Fitur-Fitur Yang Ada Di *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Deden Sutrisna (2018, hlm. 73) ada lima fitur yang dapat digunakan dalam *google classroom* sebagai berikut:

##### 1) *Create Assignment*

*Create assignment* merupakan fitur yang digunakan untuk memberikan tugas kepada peserta didik.

##### 2) *Create Question*

*Create question* merupakan fitur yang dapat digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada peserta didik.

##### 3) *Create Material*

*Create material* adalah fitur yang dapat digunakan pendidik untuk mengirimkan file materi pembelajaran dalam berbagai format.

##### 4) *Create Topic*

*Create topik* adalah fitur yang bisa digunakan untuk membuat topik pembelajaran yang akan dibahas dikelas virtual atau melalui *google classroom* sehingga peserta didik bisa berpartisipasi aktif membicarakan materi pembelajaran baik di kelas biasa maupun di kelas *google classroom*.

##### 5) *Reuse Post*

*Reuse post* digunakan untuk mengirim ulang postingan yang sudah ada, pendidik dapat menambahkan pertanyaan dan mengeditnya, juga dapat langsung dibagikan ke grup kelas yang akan dituju.

f. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

1) Kelebihan *google classroom* sebagai media pembelajaran

Menurut Janzen M dan Mary dalam Ernawati (2018, hlm. 18-19) menyatakan kelebihan dari *google classroom* antara lain yaitu:

a) Mudah digunakan

Sangat mudah digunakan. Desain *google classroom* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan, komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.

b) Menghemat waktu

Ruang *google classroom* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *google classroom* lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.

c) Berbasis *cloud*

*Google classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.

d) Fleksibel

Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik dilingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.

e) Gratis

*Google classroom* sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *google* kelas asalkan memiliki

akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *drive, documents, spreadsheets, slides*, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun *google*.

f) Ramah seluler

*Google classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung *web* saat ini.

2) Kekurangan *google classroom* sebagai media pembelajaran

- a) *Google classroom* yang berbasis web mengharuskan peserta didik dan pendidik terkoneksi dengan internet.
- b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik
- c) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.
- d) Membutuhkan spesifikasi *hardware, software* dan jaringan internet yang tinggi.

g. Penerapan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

Melalui aplikasi *google classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Menurut Hakim dalam Sabran dan Edy Sabara (2019, hlm. 122). Adapun menurut Asyhar dalam Sabran dan Edy Sabara (2019, hlm. 122) perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan, dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar. Pengetahuan dan pengalaman diperoleh melalui gerbang alat indra pembelajaran (peserta didik). Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta

didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas pembelajaran akan meningkat pula.

## **2. Efektivitas Pembelajaran**

### **a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) mengatakan bahwa “Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi”. Menurut Supardi dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah “pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang dipelajari”. Dari pemaparan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran keberhasilan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **b. Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Menurut Slavin dalam Gunawan dan Sunarman (2017. hlm, 8) bahwa ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran, yaitu:

- 1) Kualitas pembelajaran yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga peserta didik dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran.

- 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana pendidik memastikan tingkat kesiapan peserta didik dalam menerima materi baru.
- 3) Insentif yaitu seberapa besar usaha pendidik memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Semakin besar motivasi yang diberikan, maka semakin besar pula keaktifan peserta didik dengan demikian pembelajaran akan efektif.
- 4) Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila peserta didik dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

c. Ciri-Ciri Efektivitas Pembelajaran

Menurut Harry Firman dalam Sutikno, Yuca Aryanti Indrakustanti (2013, hlm. 8) menyatakan bahwa keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berhasil menghantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.



## B. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

| <b>Nama</b>              | <b>Judul</b>   | <b>Hasil</b>  | <b>Perbedaan</b>  | <b>Persamaan</b>  |
|--------------------------|--|---|---|---|
| Isna<br>Nomalita<br>Sari | Pengaruh<br>penggunaan<br><i>google</i><br><i>classrom</i><br>terhadp<br>efektivitas<br>pembelajaran<br>mahasiswa<br>Universitas<br>Islam<br>Indonesia                             | Hasil penelitian<br>ini menunjukkan<br>bahwa ada<br>pengaruh<br>signifikan<br>kemudahan,<br>kemanfaatan,<br>dan kualitas<br>layanan <i>google</i><br><i>classroom</i><br>terhadap<br>efektivitas<br>pembelajaran    | Variabel Y,<br>Penelitiannya<br>diberikan<br>untuk<br>mahasiswa<br>Universitas<br>Islam<br>Indonesia                      | Variabel X<br>dan Y<br>pengaruh<br>penggunaan<br><i>google</i><br><i>classroom</i><br>terhadap<br>efektivitas<br>pembelajaran |
| Ernawati                 | Pengaruh<br>penggunaan<br>aplikasi<br><i>google</i><br><i>classroom</i><br>terhadap<br>kualitas<br>pembelajaran<br>dan hasil<br>belajar siswa<br>pada mata<br>pelajaran<br>ekonomi | 1. Terdapat<br>pengaruh<br>positif<br>signifikan<br>penggunaan<br><i>google</i><br><i>classroom</i> ,<br>terhadap<br>kualitas<br>pembelajaran<br>peserta didik<br>pada mata<br>pelajaran<br>ekonomi.<br>2. Terdapat | Variabel Y<br>Pada kualitas<br>pembelajaran<br>dan hasil<br>belajar<br>peserta didik<br>pada mata<br>pelajaran<br>ekonomi | Variabel X<br>Pengaruh<br>penggunaan<br><i>google</i><br><i>classroom</i>   |

|            |   |   |   |  |
|------------|---|---|---|--|
|            |   | <p>pengaruh positif signifikan penggunaan <i>google classroom</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.</p>         |   |  |
| Nirfayanti | <p>Pengaruh media pembelajaran <i>google classroom</i> dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa</p> | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar setelah diterapkan pembelajaran <i>google classroom</i></p> | <p>Variabel Y, Dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa</p> | <p>Variabel X, Pengaruh media pembelajaran <i>google classroom</i></p> |

### C. Kerangka Pemikiran

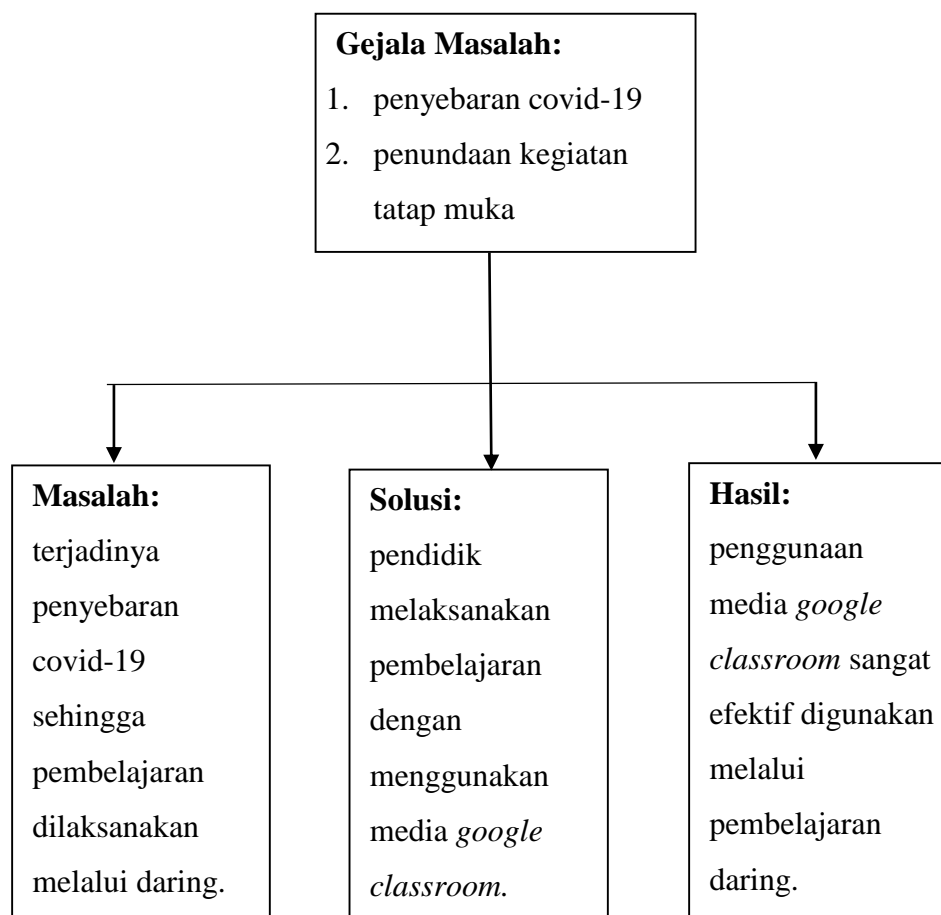
Pada awal Maret terjadi penyebaran covid-19, tentunya membuat pemerintah harus melakukan berbagai upaya untuk memutuskan tali rantai penyebaran. Sejumlah sekolah maupun perguruan tinggi terpaksa harus ditutup dan mengubah kegiatan pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi metode pembelajaran *elearning* atau daring.

Di masa pandemi ini, pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) menjadi pilihan. Semua mata pelajaran disampaikan pada peserta didik melalui teknologi *elearning* atau daring.

Salah satu *elearning* yang digunakan di SMK Nasional Bandung adalah *google classroom*. Wahyuni Eka Afrianti (2018, hlm. 10) *google classroom* atau ruang kelas *google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut, kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh pendidik yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah.

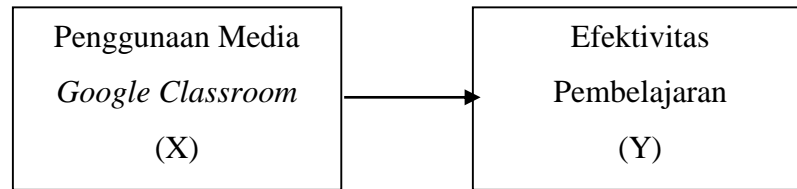
Berdasarkan pokok pemikiran diatas, memungkinkan penggunaan media *google classroom* berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Gambar 2. 1**  
**Kerangka Pemikiran**



Dengan pemaparan kerangka pemikiran di atas, maka paradigma penelitian ini sebagai berikut:

**Gambar 2. 2**  
**Paradigma Penelitian**



Keterangan:

X = Penggunaan media *google classroom*

Y = Efektivitas pembelajaran

→ = Pengaruh

#### D. Asumsi Dan Hipotesis

##### 1. Asumsi

Menurut buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Unpas (2020, hlm. 22) Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Oleh karena itu isi pernyataan yang diasumsikan tidak perlu diuji kebenarannya.

- a. Penggunaan media pembelajaran *google classroom* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik.
- b. Pendidik di SMK Nasional Bandung dianggap mampu menerapkan media pembelajaran *google classroom*.

##### 2. Hipotesis

Sugiyono (2016, hlm. 63) mengemukakan bahwa "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data".

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *google classroom* terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan kelas XII di SMK Nasional Bandung.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *google classroom* terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan kelas XII di SMK Nasional Bandung.